



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
PRÓ-REITORIA DE ENSINO MÉDIO, TÉCNICO E EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA
CURSO DE PEDAGOGIA – PARFOR/CAPES/UEPB

MARIA BETÂNIA RODRIGUES DE MEDEIROS

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO
FUNDAMENTAL**

PATOS – PB

2019

MARIA BETÂNIA RODRIGUES DE MEDEIROS

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual da Paraíba como
requisito parcial para a obtenção do título de
licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientador: Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos

PATOS/PB

2019

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M4881 Medeiros, Maria Betania Rodrigues de.
O lúdico como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do fundamental [manuscrito] / Maria Betania Rodrigues de Medeiros. - 2019.
20 p.
Digitado.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação EAD em Licenciatura em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, EAD - Patos, 2019.
"Orientação : Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos, Pró-Reitoria de Ensino Médio, Técnico e Educação à Distância."
1. Ludicidade. 2. Ensino fundamental. 3. Formação de professores. 4. Estágio Supervisionado. I. Título
21. ed. CDD 370

MARIA BETÂNIA RODRIGUES DE MEDEIROS

**O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso Apresentado
à Universidade Estadual da Paraíba como
requisito parcial para a obtenção do título de
Licenciatura Plena em Pedagogia.

Aprovado em 24 de maio de 2019

BANCA EXAMINADORA

Nadia Farias dos Santos

Profa. Ma. Nadia Farias dos Santos/UEPB (Orientador)

Jorge Miguel Lima de Oliveira

Profa. Me. Jorge Miguel Lima de Oliveira /UEPB (Examinador)

Kilmara Rodrigues dos Santos

Profa. Ma. Kilmara Rodrigues dos Santos (Examinador)

PATOS – PB

2019

Dedico este trabalho a Deus, por me sustentar e fortalecer nos momentos que precisei, e a minha querida Luzia Tavares de Paula Souza., por sua amizade e companheirismo, que me inspirou a continuar nesta jornada.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	6
2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM	8
2.1 Interações, jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental	12
2.2 O lúdico como facilitador da aprendizagem	14
3 METODOLOGIA	15
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	15
5 CONCLUSÕES	18
REFERÊNCIAS	19

O LÚDICO COMO FACILITADOR DA APRENDIZAGEM NOS ANOS INICIAIS DO FUNDAMENTAL

Maria Betânia Rodrigues de Medeiros

Rodriguesbetania61@gmail.com

RESUMO

O ser humano desde o início da sua vida está constantemente aprendendo, sendo uma tarefa inerente a sua vida e necessária para o seu desenvolvimento. A sociedade como um todo cresce quando cada indivíduo se desenvolve. A educação constitui-se no pilar de todo o desenvolvimento humano e social. No entanto, as mudanças sociais, a globalização e o excesso de informação, fizeram com que o ato de aprender passasse a ser encarado como monótono e desinteressante, entre outros desafios. O lúdico, vem ganhando destaque como parte essencial no processo de educar, fazendo necessário compreender os seus benefícios e as potencialidades dentro do ambiente escolar, desde as séries iniciais do ensino fundamental. Diante disso, justificando-se neste fato, fez-se necessário analisar o lúdico como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do fundamental. Utilizando-se de uma pesquisa bibliográfica em bancos de dados de grande relevância e em obras de autores renomados. O presente estudo teve como objetivo principal analisar o lúdico como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental e como objetivos secundários, compreender a importância do lúdico e interações com jogos e brincadeiras para o desenvolvimento dos educandos nos anos iniciais do ensino fundamental; destacar a real importância da ludicidade na aprendizagem e analisar quais os principais benefícios para a criança que aprende por meio do lúdico. Por fim, após uma exaustiva e minuciosa pesquisa, pode-se concluir que o lúdico é algo fundamental para o processo de ensino, pois, traz consigo inúmeros benefícios para o desenvolvimento do educando, como a melhora da socialização, coordenação motora, do pensamento estratégico, entre outros. Além disso, contribui significativamente para o desenvolvimento de aspectos cognitivos que permite moldar a personalidade da criança de forma que a mesma aprenda a se colocar no lugar do próximo e a contribuir positivamente para a melhoria da realidade a sua volta. A prática do lúdico, pode-se observar, que é amplamente defendida por diversos autores, como prática pedagógica, que deve ser inserida desde os anos iniciais do ensino fundamental, por facilitar a aprendizagem, além de torna-la motivadora e alegre, pelo fato de se aprender brincando.

Palavras-chave: aprendizagem. Lúdico. educando.

ABSTRACT

The human being from the beginning of his life is constantly learning, being an inherent task in his life and necessary for its development. Society as a whole grows as each individual develops. Education is the pillar of all human and social development. However, the social changes, globalization and the excess of information, made the act of learning to be seen as monotonous and uninteresting, among other challenges. The ludic, has been gaining prominence as an essential part in the process of educating, making it necessary to understand its benefits and potentialities within the school environment, from the initial grades of

elementary school. Therefore, justifying itself in this fact, it was necessary to analyze the ludic as a facilitator of learning in the initial years of the fundamental. Using a bibliographical research in databases of great relevance and works by renowned authors. The main objective of this study was to analyze the play as a facilitator of learning in the initial years of elementary school and as secondary objectives, to understand the importance of play and interactions with games and games for the development of students in the initial years of elementary school; to highlight the real importance of playfulness in learning and to analyze what are the main benefits for the child who learns through play. Finally, after an exhaustive and meticulous research, one can conclude that play is fundamental to the teaching process because it brings with it numerous benefits for the student's development, such as improvement of socialization, motor coordination, strategic thinking , among others. In addition, it contributes significantly to the development of cognitive aspects that allow the child's personality to be shaped so that it learns to put itself in the place of others and to contribute positively to the improvement of the reality around them. The practice of playfulness can be observed, which is widely defended by several authors, as a pedagogical practice, which must be inserted from the earliest years of elementary school, for facilitating learning, in addition to making it motivating and joyful, for the fact to learn by joking.

Keywords: learning. Ludic. teaching.

1 INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem sempre esteve presente na vida do ser humano desde os primórdios da humanidade, sempre se adaptando e respondendo as necessidades do homem de acordo com a sua época. Atualmente, em meio a uma sociedade altamente globalizada, tecnológica e complexa, os desafios do processo de educar são cada vez maiores, fazendo necessário se buscar meios que tornem o processo de ensino e aprendizagem cada vez mais eficientes. Diante disso, uma das formas encontradas para colaborar com um processo de ensino mais eficiente, é a inserção da ludicidade como uma estratégia de ensino para elaborar os conhecimentos, contribuindo para a construção de novas habilidades e o desenvolvimento humano, principalmente da psique infantil (MUKHINA, 1995, p.155).

O lúdico vem ganhando destaque nos últimos anos, no qual é notório a sua importância como uma estratégia, ou seja, um instrumento de destaque no processo de ensino e aprendizagem, principalmente nas crianças, pois, estas entram cada vez mais cedo na vida escolar, e por muitas vezes vivem em um mundo de fantasias, constroem a sua visão de mundo por meio das brincadeiras, ao passo que amadurecem e se socializam uns com os outros. Sendo assim, a brincadeira dentro do processo de educar, permite que o conhecimento seja ampliado, aspectos cognitivos desenvolvidos, no qual, torna-se evidente que é pelo lúdico

que a criança usa toda a sua imaginação, produz e estrutura todo o seu conhecimento, associado as suas experiências cotidianas (BORBA; 2006, p.40).

Segundo Vigotsky (1991, p. 122), o aprendizado da criança e o desenvolvimento do seu conhecimento que será condicionará a sua vida adulta, dar-se por meio das atividades e dos jogos, é também onde surgem os sinais de sua capacidade humana de imaginar. Por isso, pode-se evidenciar que é por meio da brincadeira que a criança desenvolve as potencialidades necessárias para lidar com o mundo ao seu redor, experimentam os medos e amores, vitórias e frustrações.

No entanto, Platão (1999, p. 226), em seus trabalhos já afirmava que o objetivo principal das atividades lúdicas era o aprendizado. Em seu tempo, os jogos já eram utilizados para condicionar e ensinar os indivíduos a lutarem e a vencerem as guerras. Entretanto, observa-se ao longo da história, por exemplo, no período do renascimento, que os jogos se assemelhavam um pouco mais ao que é hoje, onde o objetivo principal era facilitar o aprendizado e o desenvolvimento da inteligência.

Autores como Andriotti e Aquino (2006, p. 2) afirmam que é imprescindível compreender que brincar não se constitui em perda de tempo, como também, não pode ser tida como uma mera forma de passar o tempo. O referido autor ainda ressalta em sua obra que a criança que é excluída do processo de brincar, ela conseqüentemente estará sendo excluída do convívio social, pois, como é observada, a arte de brincar permite a criança se desenvolver de uma forma mais ampla, consistente e integral, posto que, a mesma passa a desenvolver-se efetivamente, convive no meio social e se constrói mentalmente.

Por conseguinte, o lúdico dentro do processo de ensino e aprendizagem, constitui-se como sendo uma atividade de grande valor, à medida que professores e alunos interagem construindo os conhecimentos e socializando-se, atuando no ambiente escolar promovendo a interdisciplinaridade e a troca de experiências entre os diferentes professores e as diferentes disciplinas. Portanto, o professor pode e deve utilizar o lúdico como meios para tornar suas aulas mais participativas e atrativas (SANTOS, 2010, p. 12).

Logo, diante dos dados encontrados na literatura, com base nas obras de autores renomados, além da grande relevância do referido tema na atualidade e da necessidade de aprofundar e entender melhor a temática do lúdico, tendo em vista, apesar de ser defendido e debatido, ainda ser pouco compreendida e em certos casos até erroneamente interpretada, além da importância de se inserir metodologias lúdicas desde o início da vida escolar dos estudantes, tendo em vista as crianças entrarem na escola cada vez mais cedo, com isso, o

presente trabalho justifica-se nos fatos anteriormente citados, para de forma criteriosa e analítica, refletir sobre o papel do lúdico e sua importância no processo de aprendizagem.

Com isso, o referido trabalho tem como tema “O lúdico como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental” por meio de uma de uma pesquisa descritiva, exploratória e de caráter bibliográfica, a fim de buscar o máximo de embasamento teórico e científico. O presente estudo teve como objetivo discutir a importância do lúdico para o desenvolvimento das aprendizagem dos alunos no Ensino Fundamental embasados pelas experiências no Estágio Supervisionado e pelos teóricos que fundamentam a temática em tela; destacar a real importância da ludicidade na aprendizagem e analisar quais os principais benefícios para a criança que aprende por meio do lúdico.

2 A IMPORTÂNCIA DA LUDICIDADE PARA A APRENDIZAGEM

Inicialmente para melhor compreensão da ludicidade dentro do processo da aprendizagem, faz-se necessário compreender o termo pela origem de sua palavra, onde tem-se que a palavra lúdico se originou do termo *ludus*, que essencialmente significa jogo. No entanto, com o passar do tempo novas concepções foram adotadas a respeito do termo, principalmente após estudos relacionados a temas como a psicomotricidade, onde em decorrência disto, o termo lúdico passou a ter outros sentidos diferentes de jogo. Pois, na aplicação de atividades com caráter lúdico, é levado em consideração a ação, o movimento, as vivências por elas proporcionadas, e não apenas o resultado. Além disso, é possível observar que tais atividades, ou seja, aquelas que envolvem a prática lúdica, exercem forte influência na construção da personalidade, do caráter e do controle emocional das crianças (GROSS; TOMPSON, 2007, p. 44).

Corroborando com o fato anteriormente exposto, o autor BROUGÉRE (1989, p. 36), em seu trabalho já nos aponta que:

A brincadeira é o lugar da socialização, da administração, da relação com o outro, da apropriação da cultura, do exercício da decisão e da invenção [...] Aquele que brinca pode sempre evitar aquilo que não gosta. Se a liberdade caracteriza as aprendizagens efetuadas na brincadeira, ela também produz a incerteza quanto aos resultados.

De acordo com o pensamento do autor anteriormente citado, as brincadeiras, as atividades lúdicas, compreendem o momento que a criança tem a oportunidade de se

socializar com o meio em que vive e os demais indivíduos, criando elos de afinidade, parcerias e amizades. Além disso, as práticas lúdicas constituem-se no meio que a criança tem seus contatos com a cultura, exercitar o seu poder de decidir, e intervir no que se quer e no que não quer; fazendo com que o seu caráter e sua personalidade sejam moldadas, desenvolvendo características que a criança levará consigo durante toda a sua vida adulta.

Ainda de acordo com Brougère (1989), pode-se observar que as aprendizagens por meio das brincadeiras são realmente efetuadas, ou seja, a criança realmente verdadeiramente pode aprender brincando, quando o seu poder de decisão é respeitado e levado em consideração, fazendo parte do momento naturalmente do momento, ou seja, nada deve ser imposto ou obrigado, mas, a priori, a criança deve desejar participar, querer aprender, ser parte ativa no processo lúdico.

A educação por meio do lúdico deve instigar e motivar a criança a querer aprender, ou seja, os processos lúdicos devem fazer com que a criança tenha prazer em aprender, tenha alegria e vontade de continuar sempre aprendendo. As técnicas que se baseiam no aspecto lúdico têm a função de fazer a criança aprender brincando, de forma natural e espontânea (SNEYDERS, 1996, p. 36).

No entanto, ainda de acordo com o exposto por Sneyders (1996), a educação lúdica jamais deve ser interpretada como uma perda de tempo, com uma concepção ingênua apenas de um mero passatempo, vista como uma brincadeira superficial e infrutífera. Mas, ao contrário, já é notória que as técnicas lúdicas são de grande importância para o aprendizado, sendo essenciais para o desenvolvimento de uma nova forma de ensino e aprendizado, mais prazeroso, consistente e motivador.

Segundo Almeida (1995, p.11), em sua obra o autor defende que:

[...] A educação lúdica é uma ação inerente na criança e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo. [...].

Logo, observa-se que não se pode separar o lúdico do aprendizado de uma criança, pois este aspecto é inerente à educação da mesma, sendo uma ponte que une a criança ao novo conhecimento. A mentalidade da criança, a sua fase de desenvolvimento, já a condiciona a adquirir novos conhecimentos brincando, pela inocência, curiosidade, e por viver a maior parte do tempo no mundo da imaginação, a brincadeira é a forma que a criança tem de ver o mundo de acordo com o seu mundo interior e assim aprender do modo mais eficaz para si.

Mukhina (1995, p. 155) em sua obra esclarece que o jogo, sendo esta uma atividade lúdica, tem papel fundamental dentro do processo de educação infantil por permitir o desenvolvimento de habilidades mentais, que por sua vez, provocam mudanças qualitativas na psique da criança.

Dessa forma, corroborando com o exposto por Almeida (1995) e Mukhina (1995) em sua obra evidencia que a ludicidade, dentro do processo de ensino e aprendizagem, permite o desenvolvimento do pensamento da criança, na qual suas habilidades cognitivas são desenvolvidas quando a mesma alia a realidade do mundo com o significado dos objetos usados nas práticas lúdicas, mesmo que faça isso, sem ao menos se dar conta, mas os efeitos da prática lúdica são substanciais e significativos, ao passo ser possível notar a diferença entre duas crianças onde uma aprende por meio das práticas lúdicas e a outra por meio dos métodos tidos como tradicionais.

Em consonância com o pensamento dos autores já citados, Kishimoto (2012, p. 22) em sua obra evidencia que:

Ao permitir a manifestação do imaginário infantil, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente, a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo [...], desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral de jogo educativo.

Com isso, de acordo com o pensamento do referido autor, pode-se inferir algumas verdades a respeito do lúdico no processo da educação infantil, entre elas, a prática lúdica como função educativa e pedagógica permite o desenvolvimento integral da criança, corroborando com o que afirma Andriotti e Aquino (2006), quando se permite o uso da manifestação do imaginário da criança, ou seja, quando a deixa livre para inferir as suas interpretações sobre os objetos lúdicos, e a mesma construa cadeias de pensamentos que produzam a base de aquisição de novos conhecimentos, solidificando e desenvolvendo a sua psique.

Todavia, outra verdade que pode ser inferida a partir do pensamento exposto por Kishimoto (2012) é que não é qualquer jogo que tem caráter lúdico, pois, se fosse, o processo de aprendizagem por meio da prática lúdica seria deturpado e não teria a mesma eficácia, contudo, o referido autor evidencia que no ato de ensinar devem ser utilizados jogos que respeitem o caráter e a natureza do ato lúdico, que apresente um caráter educativo, e, com isso, possa ser denominado de jogo educativo.

Logo, é notório que não pode ser utilizado qualquer tipo de jogo e achar que com isso a criança está aprendendo e se desenvolvendo, pois, como já se pode claramente concluir, a prática lúdica serve para educar, transformar conhecimentos em aprendizado de forma alegre e motivadora, dessa forma, os jogos que irão compor a prática do lúdico deve permitir que no final de todo o processo de ensino e aprendizagem, a criança tenha efetivamente aprendido o conteúdo passado no momento, e que suas habilidades cognitivas e de socialização tenham sido desenvolvidas.

Sendo assim, é evidente que o uso do lúdico por meios das brincadeiras, constituem-se em meios de grande relevância para o processo de educação e construção do conhecimento, pois, de forma bastante evidente, contribuem satisfatoriamente para o desenvolvimento da aprendizagem da criança (CARDIA, 2011).

Reafirmando ainda mais a importância do lúdico no complexo processo de aprendizagem de crianças e que o ato de brincar é inerente a este processo, Ferreira (2009, p.1) nos afirma que:

[...] brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação. Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Logo, torna-se claro que o ato de brincar é parte integrante e essencial do processo educativo e da vida de uma criança, pois, é tão essencial quanto a nutrição, saúde e habitação, por exemplos. Neste sentido, o brincar permite a criança desenvolver os mais diversos aspectos que compõem a sua personalidade, posto que, por meio do lúdico as crianças são capazes de formular ideias e relacionar o conhecimento aprendido com o mundo ao seu redor.

Além disso, o processo do brincar na vida de uma criança permite que a mesma estabeleça relações lógicas, desenvolva o pensamento crítico e científico, ao passo que desenvolve sua oralidade e expressão corporal. Todavia, a criança que brinca se socializa mais facilmente, e tem uma nítida redução dos sinais de agressividade, permitindo um convívio mais harmonioso com o meio social ao seu redor.

Todavia, a razão da experimentação do conhecimento associado a prática lúdica, faz com que o conhecimento seja absorvido mais facilmente e a criança de forma espontânea possa ir construindo o conhecimento por meio das relações que a mesma faz com o mundo ao

seu redor, mostrando que o ensino passa a ser muito mais satisfatório do que com os métodos tidos como tradicionalistas e mecanicistas que não utilizam a ludicidade.

Por estes inúmeros argumentos encontrados na literatura, como também, diante de tantos benefícios descritos por autores consagrados, torna-se indiscutível os benefícios que o lúdico traz para o processo educativo, mostrando-se ser parte integrante, essencial, e por assim dizer, indispensável para uma educação de qualidade e o sólido e eficiente desenvolvimento infantil. Com isso, observa-se que não existe aprendizagem de qualidade e satisfatória sem a presença de mecanismos lúdicos que levem as crianças a experimentarem na prática o conhecimento científico transmitido por meio de jogos e brincadeiras educativas, de forma espontânea, em que a criança sinta-se à vontade para ela mesma ser protagonista do conhecimento e do processo educativo.

2.1 Interações, jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Inicialmente existe uma grande dificuldade em conceituar, jogo, brincadeira e brinquedo, isto não é uma tarefa fácil como muitos pensam, posto que, tais conceitos variam conforme o contexto o qual está inserido. Além disso, observa-se que estes conceitos são usados indistintamente, o que comprova um baixo nível de conceituação desse campo. Ao se observar o uso da palavra jogo, por exemplo, tem-se que em certos casos esta palavra define as ações de uma atividade lúdica ou competitiva com regras entre os participantes, que se propõem a ganhar ou estabelecer melhor resultado sobre o seu oponente (KISHIMOTO, 2011, p.18).

Portanto, de algum modo sutil estaríamos presos a um conceito preconcebido a respeito do que se trata o lúdico, de que consistem em ser apenas um jogo e a postura de quem joga, no entanto, qualquer ser humano sadio sabe o que é brincar, sabe as formas e para que se brinca. Contudo, a grande problemática se volta em como definir um conceito adequado para este termo, pois, vai muito mais além da teoria a respeito do que se trata e o conceito concreto, mas sim, passa pela emoção, pelo que é vivido e experimentado no momento do jogo (SANTOS, 2010, p.12)

Ainda de acordo com Santos (2010, p. 12), existem pessoas que categorizam e diferenciam o brincar do termo jogar, destacando que o termo brincar se refere a um ato lúdico sem regras, feito de forma totalmente espontânea, em contrapartida, o jogar é posto como algo que se baseia no cumprimento de determinadas regras.

Segundo Kishimoto (2011, p.26), o termo brincadeira é definido como sendo:

A ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo.

De acordo com o referido autor, o jogo é o ato baseado em regras estabelecidas para serem cumpridas, no entanto, brincadeira é a ação de se colocar ludicidade nas regras do jogo, é a concretização das regras com a espontaneidade e alegria de um momento lúdico. Por isso, pode-se evidenciar que a brincadeira está intimamente ligada e se refere intrinsecamente á criança, sendo bastante diferente do jogo, que mesmo que a criança não ponha a ludicidade o mesmo existirá pronto com suas regras estabelecidas.

Contudo, mesmo que existam dificuldades em definir os conceitos de jogos, brincadeiras e brinquedo, é fato que estes atos lúdicos proporcionam um forte crescimento pessoal e coletivo para os alunos dentro do ambiente escolar que são realizadas tais práticas. Por isso, para Carvalho (2003, p. 21) é fato notório que:

Mesmo sem a intenção de aprender, quem brinca aprende, até porque se aprende a brincar. Como construção social, a brincadeira é atravessada pela aprendizagem, pois os brinquedos e o ato de brincar, a um só tempo, contam a história da humanidade e dela participam sendo aprendidos, e não uma disposição inata do homem.

Logo, é notório que quando o docente se dispõe a levar o lúdico para dentro de sala de aula, permite que a criança construa seu conhecimento criando as possibilidades de resolução para os problemas apresentados, por meio do manuseio de materiais, facilitando o desenvolvimento do raciocínio, aprendendo os conteúdos quando lhes são apresentados de forma mais concreta, aliando teoria e prática, desse modo, a ludicidade é uma estratégia positiva e contribui satisfatoriamente para a aprendizagem infantil, podendo ser aplicada dentro de sala de aula desde as séries iniciais da vida escolar do estudante.

O autor Fortuna (2002) considera que o lúdico deve ser inserido na prática de ensino e aprendizagem desde as séries iniciais do ensino fundamental, pois, por ter inúmeros benefícios, as práticas lúdicas podem ser grandes aliadas dentro de sala de aula, por meio de ações recreativas, permite o estreitamento de laços, socialização aprendizagem mais satisfatória.

Portanto, cabe ao docente estabelecer os critérios e analisar em quais momentos de sua prática docente e em quais conteúdos serão inseridos métodos lúdicos, que irão auxiliar no

processo de aprendizagem dos discentes, partindo da premissa, que as brincadeiras são essenciais para o desenvolvimento intelectual, físico e social, pois, o ato de brincar é tido como sendo uma atividade social inerente a vida da criança que auxilia no desenvolvimento de sua personalidade (VYGOTSKY, 1984).

2.2 O lúdico como facilitador da aprendizagem

A ideia de que o lúdico contribui para a aprendizagem dos alunos, tendo um papel importantíssimo como motivador para a permanência dos mesmos em sala de aula e como um importante contribuinte na formação da personalidade está muito bem alicerçada e clara para muitos autores, como por exemplo, Santos (1997, p.21) o qual afirma que:

O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os precoces de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento.

Desse modo, nota-se a importância do aspecto lúdico para o desenvolvimento da criança na educação infantil, ou seja, nas séries iniciais do ensino fundamental, pois, além de contribuir satisfatoriamente para o desenvolvimento da aprendizagem, auxilia no fortalecimento da autoestima, da aprendizagem e das relações afetivas e sociais, por conseguinte, desenvolve mais satisfatoriamente o cérebro da criança.

Segundo o autor Rau (2007, p. 32), os jogos e atividades lúdicas são importantes ferramentas facilitadoras no processo de ensino e aprendizagem por permitir uma interação maior entre professor e aluno, e, além disso, contribui para que o discente veja no ato de aprender algo bom, satisfatório e alegre.

Para o referido autor, toda prática pedagógica dentro do espaço escolar, deve essencialmente proporcionar alegria ao aluno, fazendo com que o mesmo sinta desejo e vontade de aprender cada vez mais, no entanto é na prática, que este fato é observado quando se é compreendido e corretamente aplicadas as técnicas lúdicas, é evidente que o processo de ensino é muito mais eficaz, eficiente e alegre para o aluno.

Logo, é totalmente válido o fato que aponta o lúdico como sendo um aspecto que facilita a aprendizagem dos discentes, além de desenvolver os aspectos sociais, emocionais e culturais. Com isso, observa-se que aspectos envolvidos na comunicação, socialização, autoconhecimento e autoestima, entre outros, são também fortalecidos quando a criança tem

seus primeiros anos de estudo alicerçados em um modelo lúdico de ensino (SANTOS, 1997, p. 21).

Dessa forma, observa-se que o aspecto lúdico deve ser amplamente utilizado na prática pedagógica do cotidiano de uma sala de aula, pois, este é, por assim dizer, um recurso pedagógico, que permite a interação entre alunos os diferentes alunos, e entre alunos e professor, despertando o interesse de aprender. Pois, diante de uma sociedade altamente globalizada, em que os indivíduos estão sendo expostos a cada vez mais estímulos, desde a mais tenra idade, nota-se que o ato de aprender tem se tornado desinteressante e monótono, por isso, estratégias como o lúdico são amplamente defendidas por despertar o interesse do educando (RAU, 2007).

Conforme aponta Rau (2007) o docente, por meio da utilização do lúdico em sua prática de ensino, tem a capacidade de tornar sua prática pedagógica interessante e inovadora, despertando a atenção dos discentes, por meio da realização de atividades divertidas, proporcionando situações em que os alunos possam associar conhecimento teórico com a prática, socializar entre si, criar laços, exercitar o pensamento crítico, tornando o aluno um sujeito ativo no processo de aprendizagem.

3 METODOLOGIA

O presente trabalho consistiu em uma pesquisa bibliográfica, que segundo Lima (2004, p. 38) uma pesquisa baseada neste método consistem em uma atividade que localiza e consulta informações de diversas fontes, que tem por objetivo reunir o máximo de conhecimento a respeito de um tema específico, afim de se ter fundamento sólido, coerente e coeso.

Os dados coletados serão de obras de autores, estudiosos do referido tema, e que suas obras sejam de grande relevância para a comunidade científica e que estejam disponíveis na literatura, em bancos de dados, de grande importância e credibilidade. Os resultados obtidos a partir da pesquisa serão confrontados e analisados de forma criteriosa, minuciosa, exaustiva, analítica e imparcial, a fim de se obter resultados que retratem com o máximo de fidedignidade as conclusões dos autores em relação ao referido tema que é o lúdico como facilitador da aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Claramente é possível observar que todos os autores que se dedicam a estudar o referido tema, apontam para os benefícios e defendem o uso do lúdico como parte integrante no processo de ensino e aprendizagem em sala de aula, ressaltando que a ludicidade vai muito além do fato de brincar, mas consiste essencialmente no aprender brincando, fazendo do aprendizado um ato alegre e motivador.

O autor Rau (2007) em sua obra defende o lúdico como sendo um recurso pedagógico que deve ser mais utilizado, pois, a ludicidade apresenta características que despertam o interesse do discente, por permitir que o mesmo associe conhecimento teórico com o mundo ao seu redor, correlacionando ideias, tornando-se sujeito ativo no processo de ensino e aprendizado.

Corroborando com esta ideia, Vygostky (1991) nos aponta que o lúdico, contribui de forma muito significativa para o desenvolvimento integral da criança, permitindo o desenvolvimento de sua imaginação, iniciativa e autoconfiança, linguagem, socialização, pensamento e concentração, quando a mesma é submetida a jogos com cunho lúdico.

Além disso, o uso do lúdico é defendido no processo de aprendizagem é defendendo por permitir também o desenvolvimento da organização espacial, coordenação motora, aumentar a concentração, desenvolvimento do pensamento estratégico, além de ampliar o raciocínio, entre outros aspectos relevantes no desenvolvimento infantil (LOPES, 2011).

O referido autor Rau (2007) defende o lúdico dentro do processo de ensino como uma ferramenta eficaz, quando se utiliza de meios, por exemplo, os jogos pedagógicos, desde que estes respeitem o caráter lúdico e tenham como objetivo principal o ensino; além disso, o referido autor aponta que estes jogos só serão eficazes se os conhecimentos passados por eles forem contextualizados com a realidade do educando.

Com isso, concordando com o fato exposto anteriormente Lopes (2011), evidencia em sua obra que o professor ao utilizar os jogos ou qualquer outra prática pedagógica, deve considerar o aspecto lúdico, mas, a autora destaca que o docente precisa adequar os jogos à forma de aprender de criança, para que o processo de ensino tenha verdadeiramente eficácia. Dessa forma, reforçando esta ideia Silveira (2009), afirma que o professor deve fazer uso consciente dos jogos, adequando a realidade do aluno, não fazendo com que esta prática se torne apenas um simples passatempo.

O autor Antunes (2013), nos aponta que existem alguns elementos que devem ser considerados, os quais justificam a prática e aplicação de jogos lúdicos, sendo estes elementos que ajudam a construir a autoestima do aluno, melhoram as condições psicológicas e ambientais, auxilia no desenvolvimento do comprometimento do aluno ao definir que os

jogos precisam ter começo meio e fim. Por isso, o referido autor em sua obra afirma que o jogo, sendo considerado o seu sentido integral, consiste em um eficiente estimulador da inteligência.

A prática da educação lúdica condiciona o desenvolvimento de uma criança, tornando-a um adulto que preserva a sua criatividade, transforma-se através das relações sociais e intelectuais, e consegue transformar a si mesma e ao mundo ao seu redor; diferentemente daquelas crianças que não tiveram a oportunidade de estudarem por meio dos métodos lúdicos (SANCHES, 2002).

Pereira (2002) defende o uso do lúdico na prática de ensino, pois, esta prática não limita a ideia da utilização de jogos, mas, possibilita momentos de profunda entrega e socialização. Além disso, permite que os discentes tenham encontros consigo mesmos e com o outro, vivam momentos de fantasia e de realidade, de autoconhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si próprio e aprender a cuidar do outro. Logo, de acordo com o autor, o lúdico é uma ferramenta eficaz no processo de ensino, pois, permite além do desenvolvimento de socialização, aprendem a se colocar no lugar do outro, e por fim, desenvolvem seu cognitivo, pois, o lúdico, por meio da aplicação de jogos, permite ao estudante tomar decisões, lidar com seus adversários e reavaliar conceitos.

Reforçando o uso do lúdico, Kishimoto (1993) ressalta que este, consiste em um grande instrumento pedagógico, pois, brincando crianças aprendem, cooperam com os companheiros, respeitam os direitos um dos outros, assumem riscos e responsabilidades, aprendem a socializar-se e conseqüentemente a viverem em sociedade.

No entanto, com base em dados da literatura, por exemplo, de acordo com o que retrata Antunes (1998), é responsabilidade da escola e do professor analisar criteriosamente a forma que será aplicada a ludicidade, de forma a proporcionar o máximo de proveito do aluno, para que o mesmo possa interagir e aprender, expressar seus pensamentos e opiniões, mas, para que isso ocorra, a escola e o docente jamais devem utilizar os jogos lúdicos de qualquer maneira, de forma relapsa, deve haver um planejamento criterioso, cuidadoso e responsável, para que as práticas lúdicas tenham a eficácia desejada.

Por fim, o ato de brincar, os jogos, tudo dentro do universo lúdico, possui um papel educativo importante na escolarização de crianças nas séries iniciais do ensino fundamental, pois, ao passo que crescem, vão se desenvolvendo e conhecendo o mundo ao seu redor, associando o conhecimento teórico com a prática, dando significado ao mundo escolar, se socializando com os demais alunos, com suas diferentes histórias, com os pais, professores e

todos aqueles que compõem o seu espaço escolar, logo, pode-se afirmar que a brincadeira se conceitua como uma ferramenta eficaz de aprendizagem e socialização (BARATA,1995).

5 CONCLUSÕES

Após a pesquisa bibliográfica, levando em consideração apenas as obras de autores renomados no assunto e em bancos de dados de grande relevância para a comunidade científica, pode-se evidenciar os inúmeros trabalhos, que em seus resultados, convergem para o fato dos benefícios e a importância do lúdico dentro do processo de ensino e aprendizagem.

Com base nos dados encontrados na literatura, pode-se concluir que o lúdico é fundamental dentro do processo de ensino e aprendizagem, indo muito além do fato de apenas de brincar, mas, consiste em um método educativo de aprender brincando, tornando a prática de aprender muito mais prazerosa e motivadora, além disso, o lúdico desenvolve aspectos cognitivos importantes para a vida da criança.

Por isso, é imprescindível que o lúdico, por meio da aplicação de brincadeiras, técnicas e jogos, possa ser inserido dentro do contexto escolar, pelos inúmeros benefícios que traz para a vida dos discentes, como melhoria na socialização, na coordenação motora, na oratória, no raciocínio e no pensamento crítico e analítico. Ainda pode concluir que o lúdico ensina a criança a ultrapassar limites, mas, a provoca a se colocar no lugar do outro, se importar com o outro, a ter disciplinas para cumprir regras e constância para terminar o que se começa, pois, todo jogo tem um início e um fim.

Logo, é notório que inúmeros autores defendem o uso de jogos lúdicos para o ensino das crianças, pois permite que as mesmas correlacionam os conteúdos teóricos com a prática educativa, ajudando-as a compreender melhor o mundo a sua volta e as possibilidades de mudança, fazendo com que as mesmas sejam protagonistas no processo de aprendizado e agentes de mudança da realidade em que vivem.

No entanto, pode-se concluir que não é todo o tipo de jogo que tem eficácia no processo de aprendizado, mas, somente aqueles que respeitam o caráter lúdico e que tem por objetivo final o aprendizado e aquisição do conhecimento. Por isso, o professor que utilizar a prática do lúdico deve ter responsabilidade na escolha de jogos e saber adequá-los a realidade e forma de aprender dos seus alunos.

Logo, escola e professores devem criteriosamente escolher as práticas e jogos lúdicos que serão utilizados, de forma que o aluno possa tirar o máximo de proveito, tenha capacidade

de decidir, interagir, expor suas opiniões e pensamentos, despertando no educando a alegria em aprender, a motivação e o desejo de continuar dentro da escola.

Por fim, nas séries iniciais do Ensino Fundamental, a prática do lúdico demonstrou ser uma importante ferramenta que auxiliar a aprendizagem dos discentes, posto que, ao passo que as crianças se desenvolvem, compreendem melhor o mundo a sua volta e enxerga as possibilidades de mudança, se socializam melhor, mantem a sua criatividade, despertam habilidades cognitivas positivas, capazes de construir uma personalidade equilibrada e um futuro adulto saudável.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, Loyola, 1995.

ANDRIOTTI Viviane; AQUINO Líbia Maria Serpa. Brinquedoteca: o lúdico no ensino e na aprendizagem. Guaíba 2006. Disponível em <http://guaiba.ulbra.tche.br/pesquisa/2006/artigos/pedagogia/125.pdf>. Acessado em 06/05/2012.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação de múltiplas inteligências**. 8 Ed. Petrópolis: Vozes, 1998.

BARATA, Denise. **Caminhando com Arte na Pré-Escola** São Paulo: Summer, 1995.

BORBA, Ângela Maria. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: BEAUCHAMP, Jeanete; RANGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do. Ensino Fundamental de nove anos: orientação para a inclusão da criança de seis anos de idade. 2ª Ed. Brasília: MEC/SEB, 2007.

BROUGERE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 1995.

CARDIA, Joyce Aparecida Pires. **A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas Séries Iniciais: um relato de pesquisa**. Revista Eletrônica de Educação. Ano V. No. 09, jul./dez. 2011.

CARVALHO, Ana Maria A. *et all*. **Brincadeiras e cultura: Viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do psicólogo, 2003.

FERREIRA, Lívia. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil**. Disponível em <http://www.artigonal.com/educacao-infantil-artigos/a-importancia-do-ludico-naeducacao-infantil-1230873.html>. Acesso em 12 mar. de 2017.

FORTUNA, Tânia Ramos. **Papel do Brincar: Aspectos relevantes a considerar no trabalho lúdico.** Porto Alegre: Revista do Professor. Julho/Setembro, 2002.

GROSS, James J., & THOMPSON, Ross A. (2007). Emotion Regulation: Conceptual Foundations. In J. J. Gross (Ed.), Handbook of Emotion Regulation (pp. 3-24). New York: Guilford Press.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos tradicionais Infantil: O jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes 1993.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. M. **O jogo e a Educação Infantil.** In: Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. 5. ed. São Paulo: Cortez, 2012.

LIMA, Manolita Correia. **Monografia:** a engenharia da produção acadêmica. São Paulo: Saraiva, 2004.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 7 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

MUKHINA, Valéria. **Psicologia da idade pré-escolar.** São Paulo: Martins Fontes, 1995.

PEREIRA, Lucia Helena P. **Ludicidade: algumas reflexões.** In: PORTO, Bernadete de Souza (Org.). Ludicidade: o que é mesmo isso? Salvador: Universidade Federal da Bahia, Faculdade de Educação, Programa de PósGraduaçãi em Educação, Gepel, 2002.

PLATÃO. **As leis: incluindo Epinomis.** Epidro – Edições Profissionais LTDA, 1999.

RAU, Maria Cristina Trois Dorneles. **A ludicidade na educação: uma atitude pedagógica.** Curitiba: Ibpx, 2007.

SANCHES, Renate Meyer. **Psicanálise e educação: Questões do cotidiano.** São Paulo: Escala, 2002.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O brincar na escola. Metodologia lúdico vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas.** 1. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **O lúdico na formação do educador.** Petrópolis: Vozes, 1997.

SILVEIRA, Marcia Castiglio da. **Atividades lúdicas e a matemática.** In Ulbra – Universidade Luterana do Brasil (org.). O lúdico na prática pedagógica. Curitiba: Ibpx, 2009.p.113-129.

SNEYDERS, Georges. **Alunos felizes.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente.** São Paulo: Fontes, 1987.